

Los desafíos del diseñador instruccional en el campo del t-Learning

ROCAEL HERNÁNDEZ, MIGUEL MORALES, MÓNICA DE LA ROCA

Departamento GES, Universidad Galileo
Guatemala
{roc, amorales, monica_dlr}@galileo.edu

Resumen. Desde hace mucho tiempo la televisión ha servido como medio de aprendizaje a distancia; con la evolución de la televisión análoga a la digital; se ha replanteado su uso en la educación; surgiendo de esta forma nuevos retos relacionados con la producción de contenidos educativos para la televisión digital interactiva (TVDi), a pesar de parecer una actividad sencilla se vuelve compleja, porque a parte de lo pedagógico se deben de tomar en cuenta aspectos técnicos, de usabilidad y de adaptabilidad, que deben ser abordados por equipos multidisciplinarios. En el presente artículo mostramos los diferentes desafíos que puede encontrarse un diseñador instruccional a la hora de diseñar un contenido para la televisión.

104

Palabras clave: t-Learning, TV Digital,

1 Introducción

Desde hace mucho tiempo la televisión ha servido como medio de aprendizaje a distancia; siendo únicamente un recurso especializado para la distribución de contenidos. Una de las principales desventajas que presentaba este modelo, es que era unilateral, es decir una sola vía; basando el proceso de enseñanza-aprendizaje en un modelo compuesto por un emisor de contenidos (experto) y un receptor (estudiante); convirtiendo de esta manera al estudiante en un simple espectador. La evolución de la televisión, hacia la televisión digital interactiva; permite cambiar la concepción de estos programas académicos, abandonando el estado pasivo; brindando un nuevo enfoque para la educación a través de la televisión. El término t-Learning describe la convergencia entre la televisión interactiva y el aprendizaje

electrónico. En comparación con el e-Learning las ventajas del t-Learning vienen determinadas por la mayor implantación de la televisión en los hogares, por su uso masivo y la familiaridad con la misma.

La motivación del presente artículo es brindar un panorama más certero de la complejidad que involucra el proceso de diseño y la producción de contenidos digitales interactivos, a partir de nuestra experiencia en el campo de e-Learning. En donde tomaremos de referencia los diferentes modelos educativos que se han adaptado a esta metodología, realizando una transición efectiva para el t-Learning.

2 La Televisión Digital Interactiva

La televisión digital interactiva (TVDi) se define en forma sencilla; como la transmisión de la señal en formato digital[2] que posibilita la interactividad. Este formato digital presenta como beneficio la mejora de la calidad de la imagen, el incremento del número de canales y agrega a la señal de transmisión aplicaciones de software que permiten la interactividad; mientras que en la TV tradicional el usuario es pasivo, en la TVDi el usuario puede interactuar con los programas y el contenido, bien sea local o remotamente a través de un canal especial denominado canal de retorno. El canal de retorno permite la comunicación entre el receptor y el proveedor del servicio interactivo, posibilitando el envío de las respuestas del usuario al servidor en estos servicios interactivos [3].

Entre las características especiales de la TVDi, está la dificultad para definir de manera correcta los diferentes tipos de interactividad que se pueden implementar, debido a que cada uno de los actores involucrados en la industria de la TV utiliza su propio lenguaje para definirla. M. Gawlinski[4], menciona los siguientes tipos de televisión interactiva:

- TV Extendida (Enhanced television): servicios que permiten al usuario interactuar con un show de televisión.
- Internet en TV (Internet on television): servicios que permiten al usuario ver y usar la información disponible en Internet.

- TV Personal (Personal television): servicios que permiten al televidente guardar y pausar los programas de TV.
- TV Conectada (Connected television): servicios que habilitan a la televisión para compartir información con diferentes dispositivos, como PDAs y computadoras personales.

En general, los tipos de televisión interactiva se describen en términos de la experiencia interactiva del televidente, más que en la tecnología detrás de esta experiencia.

3 t-Learning

Cuando se escucha el término “t-Learning” se asocia a la educación por televisión, ya sea esta en forma de videos o programas transmitidos en horarios determinados con cierta periodicidad, aunque en su concepción pura la televisión está asociada al entretenimiento. Decir que t-Learning es usar el televisor con fines educativos sería quedarnos cortos. La televisión lleva muchos años utilizándose con este fin. El t-Learning no se refiere a este tipo de programas educativos, es más cercano a lo que actualmente conocemos como e-Learning, es decir, usa estándares y herramientas de e-Learning. Entonces, ¿Cuál es la diferencia entre uno y otro? La diferencia radica en que el “T-Learning” no se difunde a través del internet y el computador, sino a través de la televisión digital. Se trata por lo tanto de una adaptación del e-Learning a este medio. Sin embargo, se debe hacer énfasis en que esto es posible gracias a los avances en el campo de la digitalización de la información de televisión y de los receptores (TV digital). El televisor digital, o el analógico con set-top box, se convierten así en un dispositivo con capacidad de computación y se asemeja más al ordenador.

Esto no significa que el computador como medio de comunicación por excelencia para llevar a cabo procesos de educación virtual, tenga que ser desplazado por la llamada TV Digital Interactiva, por el contrario, se pretende una integración de medios que permite ofrecer un abanico de oportunidades para llevar procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia y de igual forma se dan nuevos enfoques que contribuyen a solucionar

limitantes que en este momento tiene la educación virtual, uno de ellos, la dificultad que enfrentan las personas para manejar un computador. En comparación con el e-Learning una de las principales ventajas del t-Learning estriba en una mayor implantación de la televisión en los hogares, un uso masivo lo que provoca en una familiaridad del usuario con la misma.

La investigación en este campo se ha venido realizando alrededor de diferentes componentes de importancia, entre ellos el pedagógico y tecnológico. Con la TV Digital se busca potencializar la interactividad de tal forma que se logre establecer una comunicación bidireccional profesor/tutor-estudiante. La interactividad es la capacidad del receptor para personalizar el contenido televisivo. El usuario dispondrá de nuevos contenidos a través de una televisión más rica y completa (Lytras, M., Lougos, Ch., Chozos, P. y Pouloudi, A., 2002).

Como señala el informe de GAPTEL para la Secretaría de Estado de las Telecomunicaciones “el elemento diferenciador de las nuevas formas de televisión es que no se concibe como un servicio de difusión de contenidos sino como un servicio de acceso a contenidos” (2005: 41).

3.1 Características del usuario

Desarrollar contenidos educativos desde la perspectiva de t-Learning implica conocer con detalle el usuario final, y el contexto particular en el que se aplica la experiencia de aprendizaje. Citamos a continuación algunas características esenciales:

- El receptor ejerce funciones que le convierten en usuario antes que en simple espectador
 - Ejerce el control en el proceso comunicativo
 - La familiaridad de la TV aumenta la motivación
 - Usuarios demandante de servicios interactivos

Hay algunos aspectos del t-Learning que tienen que ver más con los aspectos sociales que tecnológicos, la disposición que un alumno de T-Learning presenta a la educación es muy diferente a la de un alumno e-Learning, éste tiene una actitud activa hacia el aprendizaje, ya que ha sido él quien decidió tomar un curso en esta modalidad. En cambio el primero es más pasivo y debe ser atraído

hacia la experiencia de aprendizaje a partir de actividades de entretenimiento que puedan resultarte atractivas.

El tipo de usuarios de televisión en los años 1970-1990 ha cambiado considerablemente, en el contexto actual tenemos usuarios multitareas, la televisión no tiene más una atención total del usuario, ya que éste se ha vuelto un usuario multitareas. En un contexto de aprendizaje por televisión (t-Learning) los estudiantes formaran grupos virtuales, con los que trabajarán activamente.

3.2 Adaptabilidad de los modelos de diseño instruccional al t-Learning

Partimos aquí de una comparación con los modelos de aprendizaje utilizados en los contextos e-Learning, por lo tanto se inicia con un análisis de la audiencia y sus características para posteriormente plantear una experiencia de aprendizaje que debe tener la particularidad de ser atractiva al usuario, tomando en cuenta, como se comentó con anterioridad, que el usuario debe ser atraído hacia la experiencia de aprendizaje, entrando aquí una variable nueva en juego conocida como edu-entretenimiento lo que nos coloca en una teoría cognoscitiva que toma como factor preponderante el aspecto lúdico del aprendizaje.

Aparece así, un modelo de educación flexible ajustada a las necesidades del alumno y de formación personalizada. El proceso continúa con el diseño de la instrucción, la selección de la estrategia didáctica, el desarrollo de un prototipo acorde al análisis y las metas instruccionales que se plantearon al momento de conceptualizar el producto a difundir bajo la modalidad de t-Learning. Finalmente se procede a un montaje que conlleva el uso de tecnología desarrollada especialmente para la tv-digital, y finalmente se pone a disposición de los usuarios, encajando de esta forma con las etapas ya conocidas de los modelos instruccionales aplicados al e-Learning.

4 El rol del diseñador instruccional en los procesos de enseñanza-aprendizaje (enfoque t-Learning)

El diseñador instruccional es el asesor pedagógico o diseñador de ambientes de aprendizaje, experto en educación, que guía la reflexión pedagógica del profesor y equipo docente en la formulación o replanteamiento de cada uno de los elementos necesarios para el diseño de un curso o recurso para la televisión. Es el encargado de aportar al proceso de creación de un curso su experiencia en teorías y modelos de instrucción teniendo como foco principal "el cómo aprenden las personas", así como brindar ideas de cómo se aprende mejor a través del uso de la tecnología, colocando ésta al servicio de la educación y no al revés. Trabajar en estrecha colaboración con el especialista en la materia seleccionando, creando y aplicando actividades que capaciten al estudiante en la materia a estudiar.

Es importante reflexionar sobre los principales retos que tiene el diseñador Instruccional a la hora de elaborar un contenido educativo para la televisión, partimos de la premisa que todo contenido educativo debería de cubrir la necesidad de aprender algo que se necesita conocer y utilizar, tener clara la pertinencia del contenido didáctico con relación a esa necesidad y conocer la facilidad con que los estudiantes pueden transferir el conocimiento aprendido a su campo de actuación personal y/o profesional según corresponda el caso y objetivo del aprendizaje. Esto hace que todo recurso que se cree sea de utilidad y por ende que el usuario final lo valore.

La figura 1 muestra una variación de la pirámide de Edgar Dale (1927-1985), prestigioso profesor de educación de la Ohio State University, en Estados Unidos, quien dedicó muchos años de su trabajo a estudiar el proceso de aprendizaje: Cómo aprendemos. En 1933 escribió un artículo que llegaba a unas conclusiones que hoy en día siguen vigentes y que ponen en evidencia el sistema de enseñanza de muchos de nuestros países, podemos ver reflejado este hecho al decir que en la actualidad contamos con estudiantes del siglo XXI, profesores del siglo XX y modelos educativos del siglo XIX.

Edgar Dale representaba gráficamente en un cono la cantidad de aprendizaje que somos capaces de asimilar en función de las fuentes de la que recibimos ese aprendizaje. La figura relaciona estas fuentes de información con los tipos de recursos que se pueden presentar al estudiante y la labor del diseñador instruccional. A través de esta figura se hace notar que a mayor nivel de desarrollo de contenidos educativos para la televisión, por ejemplo simulations y serious games, mayor es la labor del diseñador instruccional. Considerando que todo recurso que se presente al estudiante debe de agregar valor a la experiencia de interactividad, brindando de esta manera una experiencia edutainment.

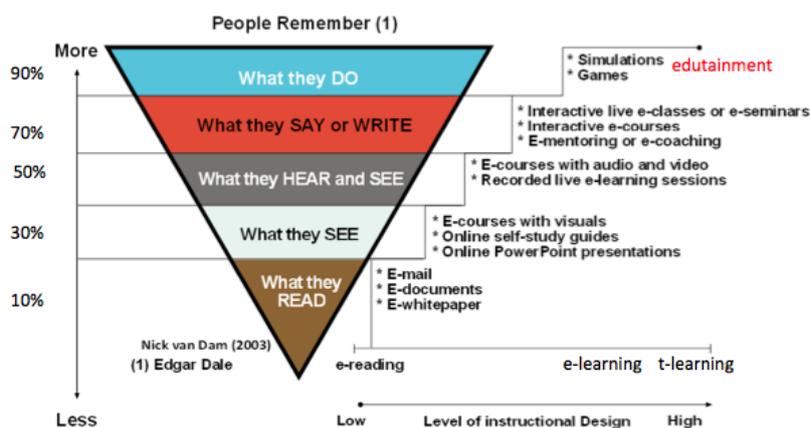


Fig. 1. Variante de la pirámide de Edgar Dale que representa la cantidad de aprendizaje en función de las fuentes

Adicionalmente al reto que presenta el desarrollo de este tipo de recursos, se agrega el desafío de ¿cómo convertir al usuario pasivo en un aprendiz activo?, ¿qué tipo de interactividad es la necesaria para aumentar la experiencia educativa?, ¿cómo reducir la brecha entre el edu-entretenimiento y el aprendizaje? Y ¿cuál sería la forma mas efectiva para evaluar? Estos cuestionamientos serán parte de nuestro trabajo futuro.

5 Conclusiones

- Las ventajas del t-Learning sobre el e-Learning, son básicamente en función de que se estima que hay mayor cantidad de televisores, mayor acceso. Así mismo la facilidad de uso, básicamente utilizamos un mando.
- Una de las principales desventajas del t-Learning sobre el e-Learning, es el costo de producción. (Se eleva significativamente)
- El proceso de evaluación del comportamiento, analizando básicamente el impacto de Los resultados, es mas difícil sin el registro que permite un LMS.
- Entendemos que el usuario de t-Learning es pasivo, mientras el de e-Learning es activo, esta característica aumenta el nivel de creatividad necesario por parte del DI.
- Es necesario desarrollar un Modelo Educativo (e-Pedagogía), o bien una adaptación del modelo de e-Learning para t-Learning.

Referencias

1. Área de Investigación GES, <http://www.galileo.edu/seccion-investigacion-2/#queeselareadeinvestigacionges>; Memoria de Labores <http://issuu.com/agi-idea/docs/memoria-investigacion>
2. Hari Om Srivastava. "Interactive TV Technology and Markets". Artech House, Inc. United States of America 2002
3. Artur Lugmayr, Samuli Niiranen, Seppo Kalli. "Interactive TV and Metadata". *Future Broadcast Multimedia*. Springer-Verlag, New York, 2004
4. Mark Gawlinski, "Interactive Television Production", Focal Press; UK, 2003.